FAÇA O TESTE E DESCUBRA SE VOCÊ É GENTIL

Abril 50 anos

RECREIO

GRÁTIS

Fascículos da enciclopédia PARA SABER MAIS e uma CARTELA DE ADESIVOS para completar seu ATLAS

www.RECREIONLINE.com.br

Saiba tudo sobre a nova turma da televisão

MONSTER RANCHER

Vim de tão longe... Cansei!

PÁRA-QUEDAS
Veja como funciona e faça um para brincar

BORBOLETAS
Os segredos desses insetos coloridos

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 32
19/10/2000

ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 32>

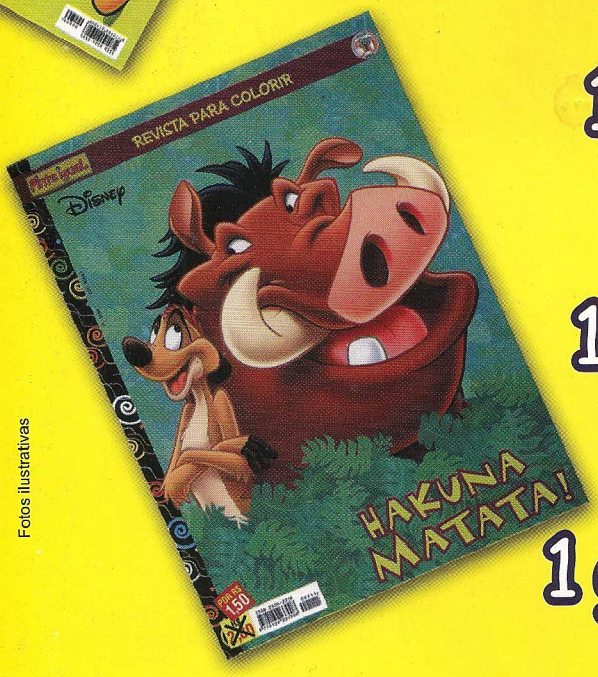
WG PROPAGANDA

Muita diversão por pouco dinheiro!

Abril 50 anos

Disney

5 gibis
+
1 atividade
+
1 clássicos de luxo
+
1 kit com 3 lápis de cor
+
1 giracóptero
+
2 superbrindes



nas bancas

kit completo por apenas

R$ 5,90

Fotos ilustrativas

© Disney Enterprises, Inc.

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**
Responda às perguntas e descubra.

6 TESTE **Você é gentil?**
Faça o teste para saber.

8 NA TV **Monster Rancher**
Veja quem é quem nessa nova turma.

11 GAMES **Monster games**
Dicas para jogar.

12 PASSATEMPO **Labirinto**

14 FIQUE LIGADO **Aventura no céu**
Veja como funciona um pára-quedas.

16 CHIPS E BITS **Cientista virtual**
Sites para virar craque em ciências.

18 HISTÓRIAS DO MUNDO **Rapunzel**
Um conto de fadas da Alemanha.

24 PASSATEMPO **Cadê?**

28 BICHOS **Borboleta**
Um bicho cheio de surpresas.

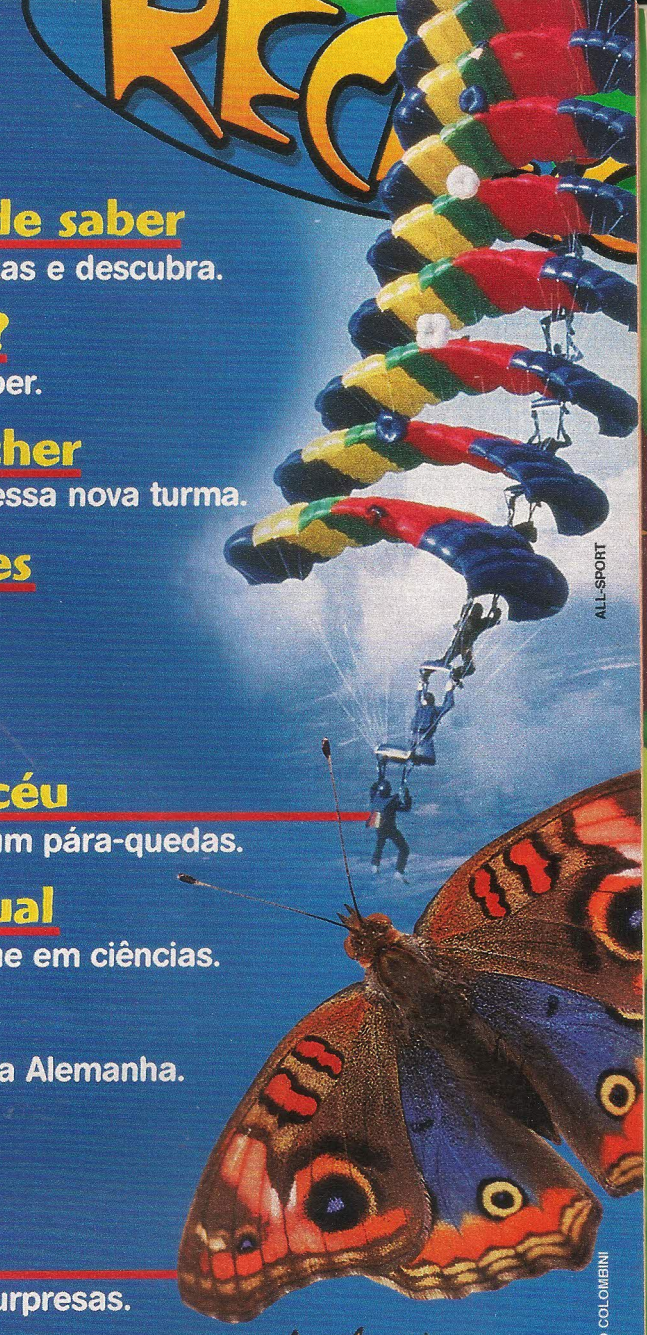
31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Anjinhos**
Brinque com a Lil e o Phil.

39 PASSATEMPO **Cena maluca**

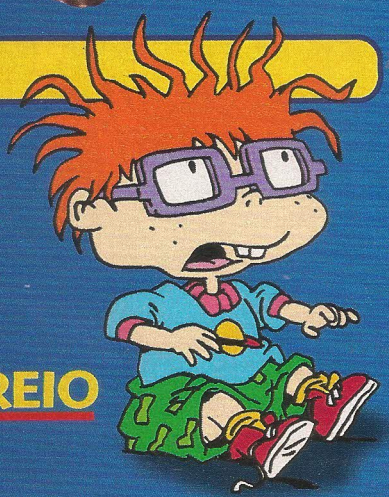
40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **Adivinhe o que é!**
Descubra o que está na foto.



ALL-SPORT

FABIO COLOMBINI



CAPA: MONSTER RANCHER (ilustração ALEXANDRE JUBRAN sobre imagem DIVULGAÇÃO) / FÁBIO COLOMBINI (BORBOLETA)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

DE ONDE SURGEM AS VERRUGAS?

Fernanda Kussik
Porto União – SC

As verrugas são reações da pele ao ataque de vírus. Eles podem ser transmitidos quando há contato com o sangue de uma verruga que foi machucada.

POR QUE TREMEMOS QUANDO ESTAMOS COM FRIO?

Bianca Coutinho, 9 anos
Belo Horizonte – MG

O frio faz com que os vasos sanguíneos que existem na pele encolham, diminuindo a passagem do sangue que leva oxigênio para as células. Quando o corpo percebe esse fenômeno, provoca uma tremedeira para manter a sua temperatura.

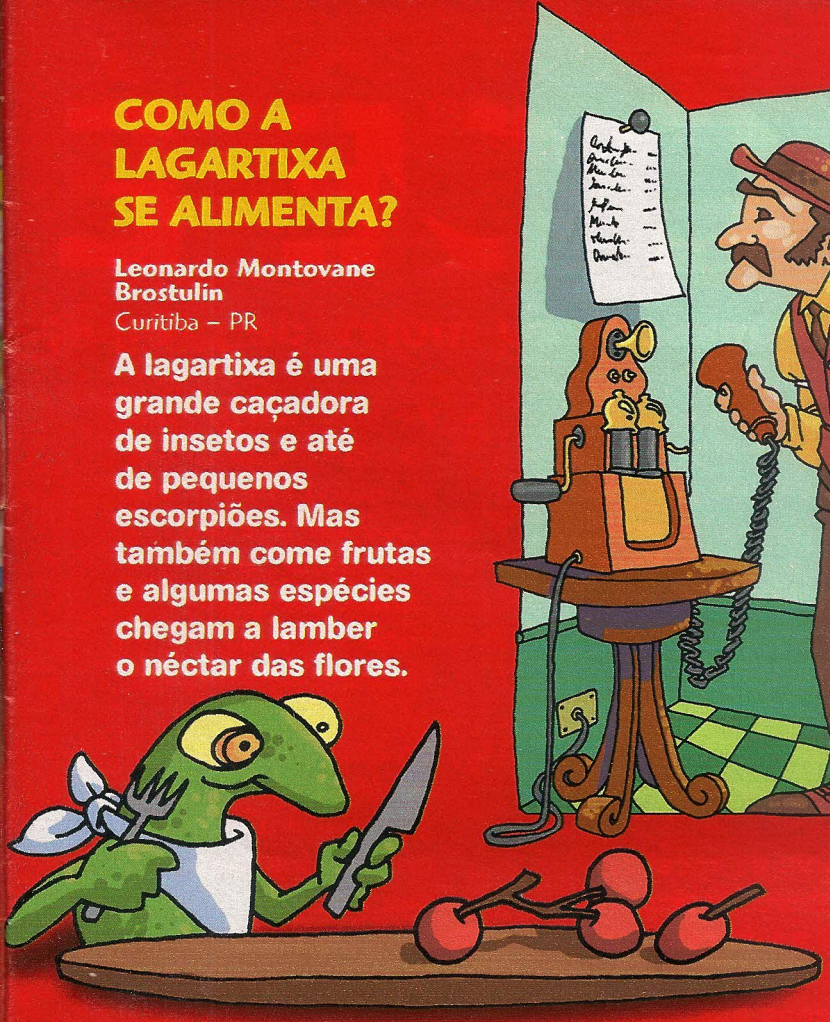
VOCÊ SABIA QUE...

- O crocodilo só consegue correr em linha reta? Se você quiser fugir de um bicho desses, basta fazer um ziguezague.
- O primeiro semáforo do mundo foi instalado na cidade de Boston, nos Estados Unidos, em 1840?
- A maior mariposa encontrada até hoje é chamada **Imperador**? Ela mede **30 centímetros** e vive na Amazônia.

COMO A LAGARTIXA SE ALIMENTA?

Leonardo Montovane Brostulin
Curitiba – PR

A lagartixa é uma grande caçadora de insetos e até de pequenos escorpiões. Mas também come frutas e algumas espécies chegam a lamber o néctar das flores.



QUANDO FOI INVENTADA A LISTA TELEFÔNICA NO BRASIL?

Tiago Emil, 11 anos
Indaial – SC

A primeira lista telefônica foi publicada em 1878, nos Estados Unidos. Ela trazia o nome de 50 pessoas, mas sem o número do telefone delas. É que, naquela época, todas as ligações eram feitas por telefonistas. No Brasil, a lista foi lançada em 1881, no Rio de Janeiro. Ela foi feita por uma empresa chamada *Telephone Company of Brasil* e registrava apenas 80 assinantes.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO) E IVANA ALMEIDA S. MARQUES (BIÓLOGA)

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

QUANDO FOI REALIZADO O PRIMEIRO JOGO DE BASQUETE NO BRASIL?

Andressa N. Stuani
Caxias do Sul – RS

A primeira equipe foi formada em 1896, por alunos do Mackenzie College, em São Paulo. Mas os primeiros torneios aconteceram em 1912, em um ginásio no Rio de Janeiro. O Brasil foi um dos primeiros países do mundo a conhecer esse esporte.

TESTE

VOCÊ É

Você gosta de ajudar as pessoas ou morre de preguiça

1 Quando toca o sinal e a professora chega cheia de livros, você:

- [ ] A Logo corre até a porta para ajudá-la.
- [x] B Fica triste porque achou que fosse hora do recreio.

2 Se sua irmã pergunta o que você acha do seu vestido novo:

- [x] A Você diz que é legal, mesmo que não seja muito bonito.
- [ ] B Fala que a roupa é horrível para irritá-la.

3 Se está no shopping com amigos e vê sua tia cheia de pacotes:

- [ ] A Você se oferece para ajudá-la.
- [x] B Nem passa perto para não carregar nada.

4 Seu vizinho decidiu cuidar melhor do canteiro de plantas que fica entre sua casa e a dele. Você:

- [x] A Acha legal, mas só fica olhando.
- [ ] B Ajuda a juntar as folhas secas e traz algumas plantas novas para ele.

5 Depois de receber bombons de presente, qual a sua reação:

- [x] A Oferece para as pessoas que estão por perto.
- [ ] B Guarda depressa para comer tudo sozinho depois.

6 Ao fazer um pedido na cantina da escola ou numa lanchonete:

- [x] A Você sempre diz "Por favor" e "Muito obrigado".
- [ ] B Você sempre reclama da demora.

7 Na sua festa de aniversário, se você ganha um monte de brinquedos legais, o que faz?

- [ ] A Convida todos os seus amigos para brincar na hora.
- [x] B Esconde tudo e não deixa ninguém pegar seus brinquedos novos.

CRIS & JEAN

GENTIL?

de dar uma mãozinha aos amigos?

8 **Quando pega o metrô ou ônibus lotado:**

- [x] A Você deixa os mais velhos se sentarem primeiro.
- [ ] B Corre para pegar um lugar na janela.

9 **Na prova o colega ao seu lado esqueceu o estojo em casa. Você:**

- [x] A Na hora empresta lápis e borracha.
- [ ] B Deixa ele pedir para alguém, afinal o problema não é seu.

10 **Sua mãe está fazendo um bolo, mas vê que falta açúcar. O que você faz?**

- [x] A Se oferece para ir buscar.
- [ ] B Sai de fininho para não ter que ir comprar nada.

Pontuação

Se você marcou mais a letra A

Muito bem! Você é gentil e se preocupa bastante em ajudar as pessoas. Se continuar desse jeito, todo mundo vai querer ajudá-lo também.

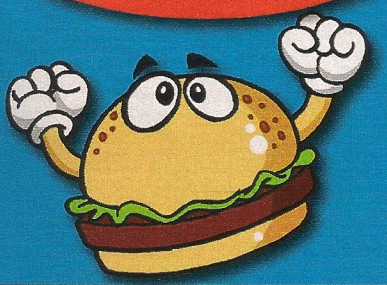
Se você marcou mais a letra B

Talvez esteja na hora de pensar melhor antes de fazer as coisas. Você pode ser mais atencioso com as pessoas a sua volta. Tente reclamar menos e cooperar mais: assim as coisas vão funcionar muito melhor na escola e em casa.

EDITORA Abril

Jogos, curiosidades, brincadeiras e o melhor: um amigo que fica sempre ligado na tomada.
www.recreionline.com.br

CONCORRA A DUAS BICICLETAS POR SEMANA.
Entre no site e participe do desafio Recreionline.



Entre no site da Recreio e veja como é gostoso navegar. Aqui tem uma porção de jogos, adesivo virtual, bate-papo, seção de curiosidades, biblioteca, esportes, horóscopo, rádio Recreio, Recreio News e, agora, o incrível Desafio Recreionline! Um teste com várias perguntas para espertinhos como você mostrarem que sabem tudo, inclusive como ganhar uma superbicicleta.

RECREIONLINE

Quer saber? Divirta-se.

Recreio. Toda quinta na banca. Todo dia no seu computador.

NA tv

NOVOS MO

Conheça um mundo mágico e reple

Depois do sucesso de Pokémon e Digimon, surge na TV uma nova turma de criaturinhas: Monster Rancher. O desenho já era exibido pela Fox Kids e é baseado em um videogame, com muita aventura e criaturas esquisitas.

A história começa quando Genki, um garoto de 11 anos, está jogando *Monster Rancher 200X* e, ao tentar gerar um novo monstro, descobre que foi transportado para um universo desconhecido.

No mundo de Monster Rancher ele encontra Holly, uma simpática garota, e Suezo, uma criatura em forma de olho. Ele se junta aos dois que estão tentando escapar de seres do mal.

HOLLY

Ela nasceu no mundo Monster Rancher. Seu grande companheiro é Suezo, um dos mais estranhos do lugar. É uma ótima treinadora de monstros, mas não gosta de se envolver em batalhas.

Idade ◗ cerca de 12 anos.

Segredo ◗ Ela tem uma pedra mágica que poderá guiá-los até o disco misterioso onde vive a Fênix.

Personalidade ◗ É muito doce e amável.

SUEZO

Este cara esquisito é o guardião de Holly. Ele pode parecer um pouco rude, mas na verdade é generoso e faz tudo para ajudar sua amiga.

Segredo ◗ Ele prefere não brigar, mas se preciso mostra sua força e seu poder especial de visão e teletransporte.

Personalidade ◗ É meio arrogante e bastante convencido. Fica uma fera quando alguém não o leva muito a sério.

NSTROS NA TV

to de criaturas muito estranhas.

Quando conseguem chegar a um local seguro, Genki finalmente descobre onde foi parar e conversa com Holly. Ela conta que está desesperada pois um monstro chamado Moo conquistou a sua terra e quer transformar todos os outros seres do lugar em criaturas do mal.

Para combater essa ameaça ela precisa achar uma ave mágica chamada Fênix. O pássaro tem poderes especiais e é capaz de transformar todos em seres do bem novamente. Holly e Genki terão que enfrentar muitos obstáculos até encontrar a Fênix. E só eles podem salvar esse mundo cheio de criaturas misteriosas.

MOCCHI

É o primeiro monstro criado por Genki. Tem o formato de um *Sakura Mocchi*, tradicional doce japonês, e é muito engraçado. É o melhor amigo de seu criador.
Segredo ◗ Nas lutas aciona um poderoso canhão de ataque.
Personalidade ◗ É muito ágil, esperto e adora Genki.

GENKI

Ele está na 5ª série. É um garoto sensível, forte e corajoso, que gosta muito de esportes e games.
Idade ◗ 11 anos.
Segredo ◗ É o maior fera dos patins.
Personalidade ◗ É muito agitado e um mestre no game *Monster Rancher*.

TIGRE

Há muito tempo ele e seu irmão se envolveram em batalhas e conheceram Moo. Depois seu irmão desapareceu e agora Tigre quer enfrentar o terrível monstro.
Segredo ◗ É rápido nas lutas.
Personalidade ◗ Ele tem um lado muito selvagem e já foi um ladrão. Pode voltar a roubar se precisar de comida.

HARE

É bom ter cuidado com ele. Apesar da aparência inofensiva, é louco por dinheiro e faz tudo para consegui-lo. Encontrou a turma em um concurso de videogame e partiu com ela na esperança de ganhar mais algum dinheiro.
Segredo ◗ É ótimo lutador e mostra sua força nas batalhas.
Personalidade ◗ É espertalhão e tem sempre novos truques.

GOLEM

Com todo esse tamanho, ele é pacífico e procura sempre proteger Holly e seus amigos.
Quando está faminto come pedras, acompanhadas de areia para matar a sede, pois tem muito medo de água.
Segredo ◗ Seus ataques são fatais.
Personalidade ◗ É muito gentil e carinhoso e só briga se precisa defender os companheiros.

Mais Monster Rancher...

www.recreionline.com.br

GAMES

INVENTE MONSTRINHOS

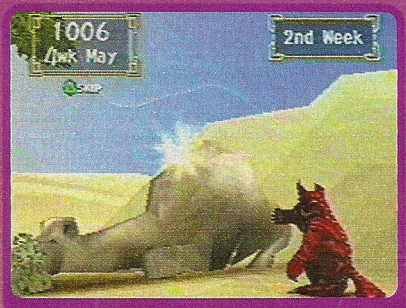
Brinque com a turma de *Monster Rancher 2* no Playstation.

Talvez você nunca tenha visto tantos monstros juntos como no *Monster Rancher 2*.

Seu objetivo nesse jogo é tornar-se um criador, treinando, alimentando e cuidando dos bichos.

A novidade é a opção para inventar monstrinhos. Para isso você pode usar qualquer CD (de jogo ou música). É só colocá-lo no Playstation e depois pôr o game de novo. Aí, vai aparecer um monstro diferente, que pode ser feroz ou engraçado.

Há mais de 400 criaturas para você brincar nos treinos e nas batalhas.



Nas lutas você não controla seu amigo: apenas torça por ele.

Cada monstrinho tem uma carta que indica as suas características.

Cuide bem de seu amigo: ele merece ganhar até um bolo de aniversário.

As criaturas com maior inteligência encontram itens nas expedições.

Os monstros atacam de formas diferentes e alguns são bem fortes.

E TEM MAIS

Se você é fã dessa turma, vai gostar dos outros jogos da série.

O primeiro game do Playstation tem o mesmo estilo, com menos monstrinhos. Há também o *Monster Rancher Battle Card - Episode II*, que ganhou uma versão para Playstation.

Você pode brincar com eles também no Game Boy, em *Monster Rancher Explorer* ou *Monster Rancher Battle Card*.

PASSATEMPO

LABIRINTO

Leve o patinho de borracha de volta para a banheira.

Resposta na página 42.

FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

NA PRÓXIMA RECREIO TAMBÉM TEM DIGIMON.

Tatuagem Surpresa

Grátis!

DIGITAL MONSTERS DIGIMON

Na Recreio da semana que vem você ganha o 3º envelope-surpresa da coleção, com uma cartela de tatuagens com novos personagens Digimon.

Colecione. O álbum é você!

Corra até a banca e continue a sua Digicoleção!

Já achou as tatuagens fosforescentes? Não? Então continue procurando. E fique ligado: você também pode encontrar as novas tatuagens, que mudam de cor no sol!

RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

FIQUE LIGADO

MUITA EMOÇ

Dia 22 de outubro é Dia do Pára-quedista, gente que adora ver o mundo do alto.

Imagine que delícia poder flutuar e ver o mundo bem pequenininho lá embaixo. É preciso ter coragem, mas quem já saltou de pára-quedas garante que vale a pena.

A aventura começa no avião. A mais de 1.000 metros a porta se abre, o vento faz um barulhão e é hora de saltar. Já imaginou o frio na barriga? Depois de alguns segundos de queda, a descida é suave.

Para garantir maior segurança, todos usam capacetes e macacões e há até um pára-quedas reserva, caso ocorra uma falha no principal.

A idéia de fazer um pára-quedas é bem antiga. Há mais de 500 anos, Leonardo da Vinci fez o primeiro projeto.

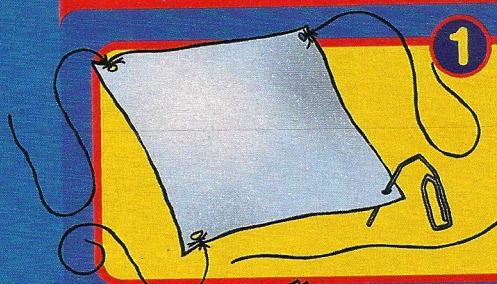
Séculos depois outros modelos foram criados e o francês Andre-Jaques Garnerin foi o primeiro corajoso pára-quedista a saltar, em 1797.

Já o polonês Jodaki Kuparento foi o primeiro a se salvar com um pára-quedas. Quando seu balão pegou fogo, sua única chance era saltar. Chegou em terra inteirinho.

Faça um para você brincar

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- linha
- 1 quadrado de plástico
- massa de modelar



1 Corte quatro pedaços de linha do mesmo tamanho. Faça furinhos nos cantos do plástico e prenda as linhas, amarrando bem.

2 Faça uma bolinha pequena com a massa de modelar e prenda nela as quatro pontas das linhas, com o cuidado de manter todas as linhas do mesmo tamanho.

3 Segure o plástico pelo centro e solte ou jogue para o alto. A bolinha vai descer devagar porque a resistência do ar vai fazer o pára-quedas flutuar.

Experimente fazer uma outra bola de massinha e depois jogue-a do alto. Sem o pára-quedas ela vai cair rapidinho.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

ÃO NAS ALTURAS

ALL-SPORT/SIMON WARD

Para o salto em grupo é preciso ser fera e ter muita experiência.

Como funciona

Quando a pessoa salta, começa a cair bem rápido porque seu corpo é mais pesado que o ar. Ao abrir o pára-quedas, a velocidade da queda diminui. É que, por causa do seu formato, a resistência do ar acaba "empurrando" o pára-quedas para cima, enquanto o peso do pára-quedista o "puxa" para baixo. Movendo as cordas laterais para um lado ou outro, é possível até controlar a direção do vôo e escolher o local onde se quer pousar.

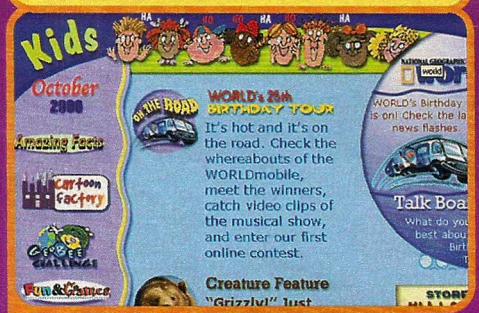
Mais Pára-quedas...

www.recreionline.com.br

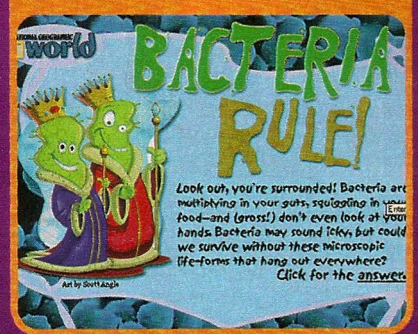
Seja um Cientista Virtual

Faça experiências e descobertas na Internet.

www.nationalgeographic.com/kids/index.html



É uma página bem legal, mas os textos estão todos em inglês. Há curiosidades sobre animais, fenômenos da natureza e descobertas científicas bem interessantes. Você vai saber se é fera em ciências (e aprender muito) respondendo aos testes e se divertir bastante com as brincadeiras. O site tem ainda sugestões de atividades, experiências e receitas legais.

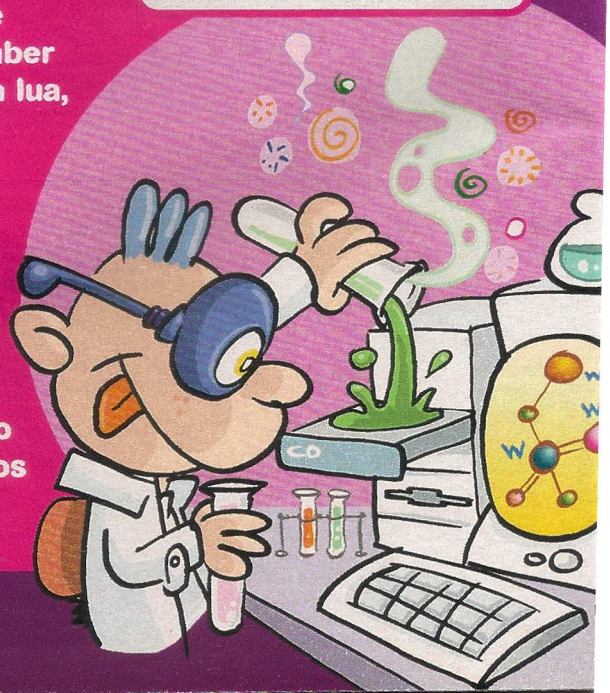


www.eciencia.usp.br/

A melhor parte do site da Estação Ciência é o *Laboratório Virtual*, que tem uma animação do sistema solar e mostra como funcionam o motor elétrico e o raio laser. Aproveite para brincar um pouco e monte o mapa do Brasil como um quebra-cabeça. Dê uma olhada nos textos de plantas carnívoras e de energia.

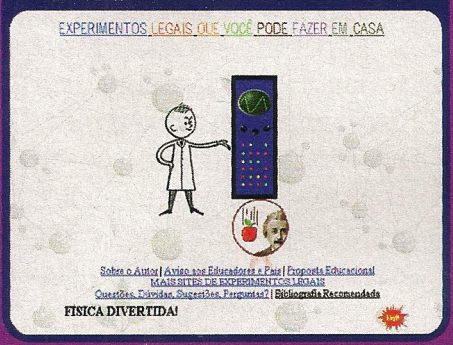
www.tvcultura.com.br/resguia/cienci/guia6.htm

Você vai encontrar muitas informações de programas da TV Cultura sobre ciências. Se quer saber mais sobre fases da lua, estrelas, exploração espacial e outros temas de astronomia, clique em *Olhando para o Céu*. Investigue os oceanos em *Mar à Vista* e pesquise animais em extinção e cientistas pioneiros no combate às doenças no Brasil.



www.geocities.com/CollegePark/Bookstore/2334/indice.html

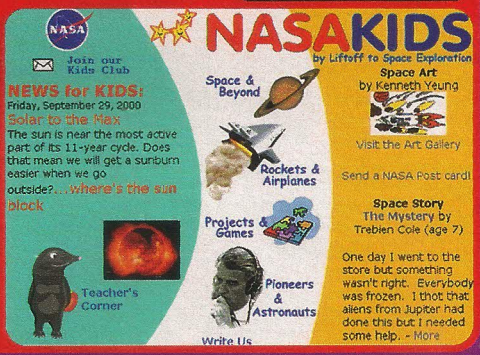
Um site com experiências diferentes e dicas para fazer cola com leite e descobrir como funciona um submarino. Mas tenha cuidado: antes de transformar sua casa em um laboratório e começar a fazer experimentos, peça sempre ajuda a um adulto. Para ser um bom cientista não perca as explicações curiosas para fenômenos que acontecem no dia-a-dia e aproveite para curtir brincadeiras bem divertidas com imagens e ilusões de ótica.



ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

kids.msfc.nasa.gov/

A página da NASA (agência espacial americana) é bem completa. Quem sabe ler em inglês vai entender melhor os buracos negros, o sistema solar e outros temas espaciais. Há dicas de experiências, novidades em pesquisa, imagens incríveis, cartões legais e muitos links para você pesquisar mais.



www.rio.rj.gov.br/planetario/kids/pag0.htm

Vai começar a contagem regressiva... Navegando por aqui você vai visitar o Sol, a Lua, as estrelas e vários planetas. Aproveite a viagem e aprenda mais sobre esses corpos celestes. Quando voltar à Terra, ligue os pontos para formar constelações, complete as palavras-cruzadas espaciais, pinte desenhos e saiba quanto você pesaria em outros planetas.

Adaptação:
Edson Gabriel Garcia

Alemanha: RA

Um lenhador vivia tranqüilo com sua mulher. Eles esperavam o nascimento do primeiro filho, que completaria a felicidade do casal.

Uma noite, a mulher viu uma planta no quintal do vizinho e desejou comer uma salada daquele vegetal. O marido, sem pensar, pulou o muro e roubou o alimento.

Tantas vezes fez isso até que a dona da horta, uma bruxa velha e malvada, pegou-o roubando o seu legume preferido. O lenhador explicou-lhe, contando sobre o desejo da mulher. A bruxa aceitou a explicação, mas, como pagamento, exigiu que a criança lhe fosse dada assim que nascesse.

— Quero essa criança e serei a sua madrinha.

Assim foi. Nasceu uma bela menina e foi entregue à bruxa, que lhe deu o nome de Rapunzel.

Rapunzel cresceu muito bonita. Aos 12 anos, foi levada pela bruxa para uma floresta e trancada em uma torre alta, sem portas. Quando queria vê-la, a bruxa ordenava:

— Rapunzel, jogue-me suas tranças!

Rapunzel então jogava suas compridas tranças pela janela. A bruxa agarrava-se aos cabelos dela e subia.

Um dia, um príncipe passeava pela floresta quando ouviu uma voz doce cantando uma canção triste. Parecia um rouxinol. Ele espiou e viu Rapunzel. E também viu a bruxa gritando, as tranças descendo pela janela e ela subindo a torre.

Na noite seguinte o príncipe foi até a floresta e, no pé da torre, repetiu a frase. Os cabelos desceram e ele subiu até o alto da torre. Rapunzel assustou-se, pois nunca tinha visto outra pessoa que não fosse a bruxa. Jovem, gentil e educado, o belo príncipe cativou Rapunzel e eles acabaram se apaixonando.

O príncipe voltou à torre todas as noites seguintes. Em cada noite levava um novelo de seda, com o qual Rapunzel faria uma escada para descer da torre e fugir com ele. A escada já estava quase pronta, quando a bruxa descobriu tudo.

LÚCIA BRANDÃO

PUNZEL

Rapunzel comentou com ela, distraidamente, que os seus vestidos já não serviam mais, pois estavam apertando sua barriga. A bruxa esperta olhou para ela e viu a barriga grande e apertada no tecido da roupa.

— Ah! Você me enganou, menina! Vai pagar por isso!

A velha bruxa cortou os cabelos de Rapunzel e abandonou-a no deserto. Depois voltou para a torre e ficou esperando o príncipe chegar. Quando ele subiu, pelas tranças cortadas de sua amada, a bruxa foi logo amaldiçoando-o:

— O rouxinol que aqui cantava foi comido por um gato e este mesmo gato vai furar seus olhos.

O príncipe, desesperado diante da desgraça, pulou do alto da torre e feriu os olhos, ficando cego.

Os anos se passaram. O príncipe vagou triste por todos os cantos do reino procurando sua amada até chegar ao deserto onde Rapunzel criava os dois filhos gêmeos deles. De longe, ele ouviu a mesma voz, ainda mais bonita, cantando uma nova canção.

— Rapunzel! Rapunzel! — gritou desesperadamente, correndo na direção dela.

Os dois se abraçaram e choraram de alegria. As lágrimas de Rapunzel banharam o rosto do príncipe e ajudaram-no a enxergar novamente.

Assim, felizes até não poder mais, o príncipe, Rapunzel e os filhos voltaram ao palácio para nunca mais se separarem.

Esta é uma história tradicional da Alemanha. Para saber mais sobre esse país, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

promoção

RECREIO

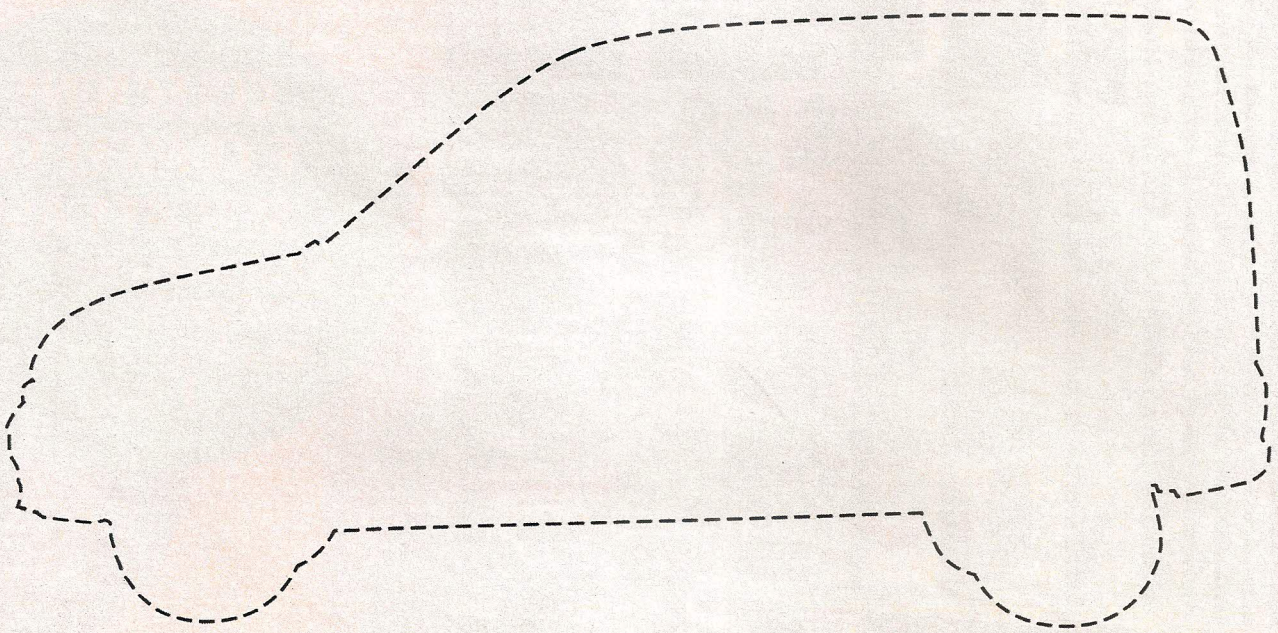
pintou seu Renault Kangoo

Concorra a 3 Renault Kangoo. É só pintar sua família nele.

Se você tem entre 6 e 13 anos, faça um desenho da sua família dentro de um Renault Kangoo e responda, com no máximo 10 palavras, à pergunta: "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?" Envie para a Caixa Postal 19.190 - SP, com seu nome, endereço, telefone e nome do responsável. Você tem até 6 de dezembro para enviar a sua carta. Os autores dos três trabalhos mais criativos e originais vão ganhar um Renault Kangoo.

Abril

Desenhe, pinte, cole, recreie-se!



Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?

Resposta: _____

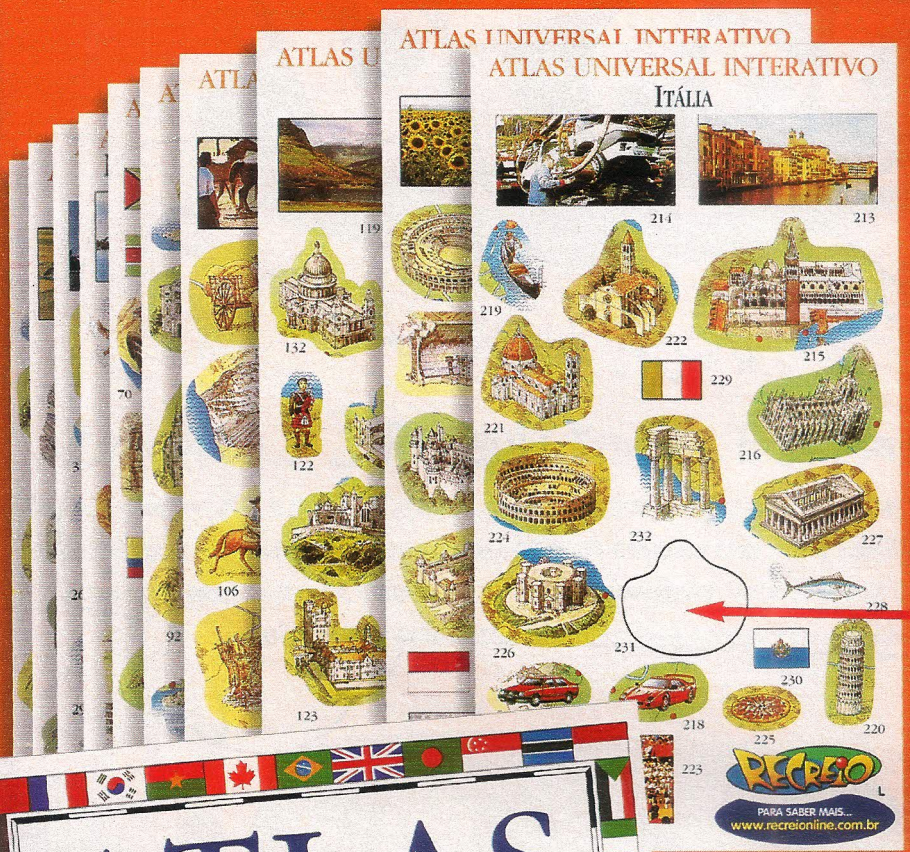
RECREIO

RENAULT Kangoo

Regulamento

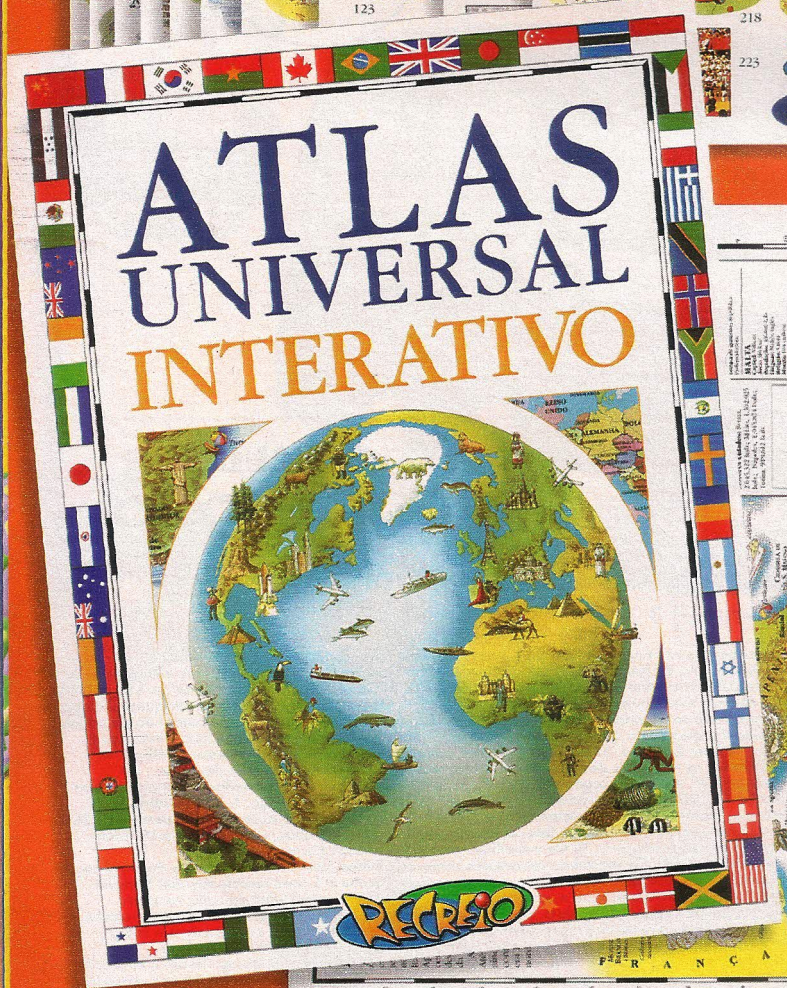
1) Poderão participar crianças que tiverem de no mínimo 6 a no máximo 13 anos durante o período da promoção, residentes no território brasileiro, sendo vedada a participação daquelas que tiverem até 2° grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S. A., da Renault do Brasil S. A., da Renault do Brasil Comércio e Participações Ltda., da Lowe Lintas e Partners e da SM Estratégias Promocionais. 2) O prazo de participação da promoção inicia-se em 05 de outubro de 2000 e termina em 06 de dezembro de 2000. 3) Os participantes deverão enviar um desenho de sua família junto do Renault Kangoo e mais uma frase de até 10 palavras sobre o tema "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?". 4) Os participantes podem enviar quantos trabalhos quiserem e que podem ser feitos nos formulários impressos nas edições da Recreio, nos formulários que se encontram nas concessionárias Renault, em xerox ou qualquer outro tipo de papel. Não há restrições quanto às técnicas usadas para o desenho, sendo válidas lápis de cor, colagem, guache ou qualquer outro recurso. O critério de avaliação se dará pela criatividade e originalidade dos desenhos e das frases, levando em consideração as categorias descritas no item 8 abaixo. 5) Não serão aceitos trabalhos que direta ou indiretamente refiram-se a outros carros ou que apresentem figuras ou frases vulgares e preconceituosas. 6) Todos os trabalhos deverão trazer nome, endereço completo e telefone do autor, além do nome completo de um responsável legal do participante com seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor). 7) Só serão aceitos trabalhos enviados por correio e com carimbo postal de até 06 de dezembro de 2000 e que forem enviados para a Caixa Postal 19.190, não sendo admitidas quaisquer outras formas de entrega. A Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais não se responsabilizam por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas ou recebidas após 09 de dezembro de 2000, mesmo que postadas anteriormente e dentro do período de validade da promoção.8) Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 a 8 anos; autores de 9 e 10 anos; e autores de 11 a 13 anos. Será considerado vencedor e premiado 1 (um) trabalho de cada categoria. 9) Os trabalhos serão selecionados por arte-educadores e por uma comissão julgadora escolhida pela Editora Abril, Renault, Lowe Lintas e SM Estratégias Promocionais. Os trabalhos vencedores serão escolhidos com base em critérios de imaginação, originalidade, criatividade e mérito artístico. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.10) Cada um dos vencedores receberá 1 (um) veículo Renault Kangoo Rn 1.0, zero quilômetro, ano 2000, modelo 2000, sem opcionais e sem pintura metálica. O prêmio será entregue e licenciado em nome do responsável legal de cada vencedor. Os contemplados não poderão escolher a cor do carro, que será definida pela Renault dentre aquelas disponíveis na data de premiação e nem poderão substituí-lo por seu equivalente em dinheiro ou transferir a premiação a terceiros. 11) A participação neste concurso implica a plena e geral aceitação deste regulamento e os participantes concordam em ceder aos promotores seus direitos de nome, imagem e som de voz para efeitos de divulgação.12) Os vencedores e seus responsáveis autorizam a Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais a divulgarem plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual). E concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre o trabalho para a Renault e Revista Recreio, que poderão deles lançar mão a seu critério.13) A relação dos vencedores será publicada na revista Recreio, edição 50, de 08 de fevereiro de 2001.14) A entrega dos prêmios, que será feita sem qualquer ônus aos participantes, será efetuada em até 1 (um) mês após a publicação dos vencedores da revista em data e local a serem comunicados pela Renault.15) Os trabalhos enviados não serão devolvidos. 16) Esta promoção, realizada conforme parágrafo II do artigo 3° da lei 5768/71, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos concorrentes nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

A PRÓXIMA RECREIO VAI O MACAR



COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha a cartela de adesivos sobre a Itália!



ESTAR MAIS GOSTOSA QUE RÃO DA MAMA!

NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis **PARA SABER MAIS** e conheça tudo sobre os **Répteis** e sobre a **Itália**.

Confira as 14 primeiras cartelas adesivas para você colecionar:

Ed. 22 - Canadá e Alaska
Ed. 23 - Estados Unidos
Ed. 24 - México, América Central e Antilhas
Ed. 25 - Norte da América do Sul
Ed. 26 - Brasil
Ed. 27 - Sul da América do Sul
Ed. 28 - Ilhas Britânicas
Ed. 29 - França
Ed. 30 - Bélgica, Holanda e Luxemburgo
Ed. 31 - Escandinávia
Ed. 32 - Alemanha, Áustria e Suíça
Ed. 33 - Itália
Ed. 34 - Espanha e Portugal
Ed. 35 - Europa Central e Oriental

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

RECREIO

www.recreionline.com.br

Quer saber? Colecione!

Abril

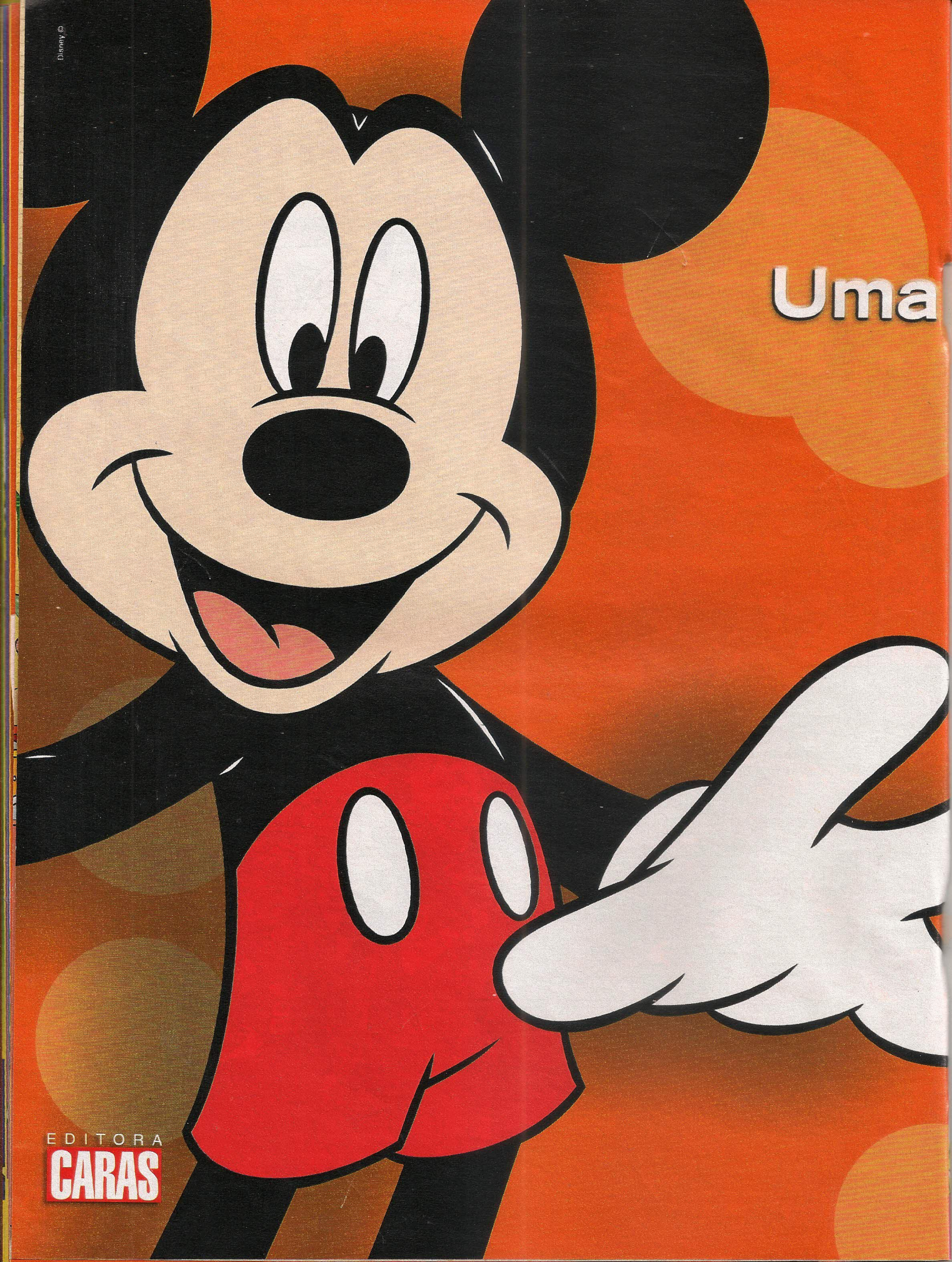
Cadê?

Qualquer dia é bom para uma bela macarronada.
E também para procurar os objetos em destaque.

Resposta na página 42.

PLIM!
CARDÁPIO
CARDÁPIO
MESA 7
SAL
PAULO TENENTE

Disney ©



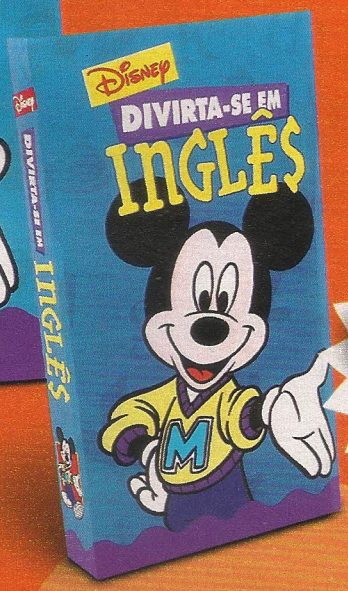
EDITORA
CARAS

Disney

DIVIRTA-SE EM INGLÊS

aula de inglês que mais parece hora do lanche.

Caderno de atividades.



Grátis
Fita de vídeo com histórias e brincadeiras.

Grátis pingente

Nº 1: my body & clothes, a partir do dia 11/10 nas bancas.

As suas primeiras palavras em inglês.

Apenas
R$ 12,90

Muitas co

Conheça os segredos das borboletas.

É difícil imaginar como um bicho esquisito igual a uma lagarta pode se transformar em uma linda borboleta. E os truques desses insetos não terminam aí!

Você já reparou que as borboletas, às vezes, se movem de um jeito estranho? Elas fazem isso para escapar de pássaros, aranhas e outros inimigos. Quando fogem podem despencar de repente ou até ficar escondidas por um tempão. Descubra mais surpresas sobre elas:

Fases da vida

FOTOS: FÁBIO COLOMBINI

Ovo

A mamãe borboleta costuma deixar seus ovinhos em uma planta. Eles parecem pequenas jóias e podem ter tamanhos, formatos e desenhos diferentes.

Lagarta

É uma devoradora de folhas. Ela come tanto que de vez em quando precisa trocar de pele porque engordou demais. Depois de um tempo, se recolhe para fazer um casulo.

Veja bem de perto

Os olhos são ótimos para perceber movimentos, mas não enxergam muito bem o que está longe.

As asas são cobertas de minúsculas escamas que se soltam ao serem tocadas. As escamas é que dão cores e desenhos ao bicho.

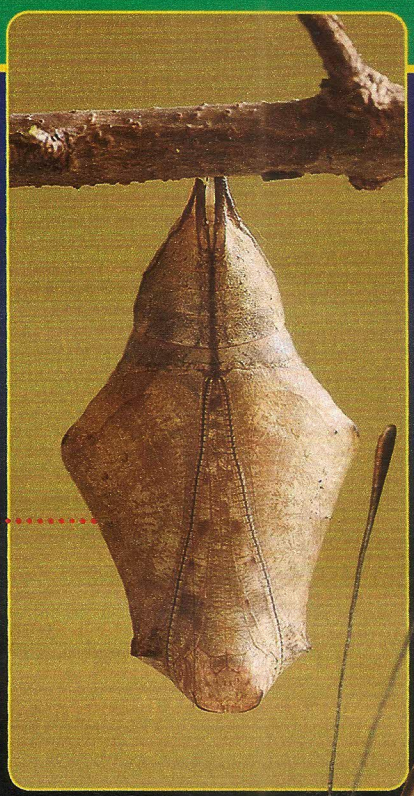
Pelas antenas elas sentem os cheiros.

A tromba da borboleta se estica na hora de sugar o néctar e outros líquidos, que são seus alimentos.

As solas das patinhas têm receptores para sentir o gosto das coisas. As borboletas também conseguem perceber os sabores numa região perto da tromba.

TONY STONE/PAL HERMANSEN

res pelo céu



Pupa

Esta fase pode demorar dias ou até meses, dependendo da espécie. Dentro do casulo, que é a casquinha em que o inseto se abriga durante esse tempo, é onde acontece a transformação do animal.

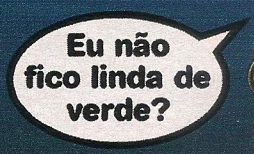
Borboleta

Finalmente nasce a borboleta. Ela tem de esperar suas asas se esticarem e secarem bem para poder voar.

Camuflagem perfeita

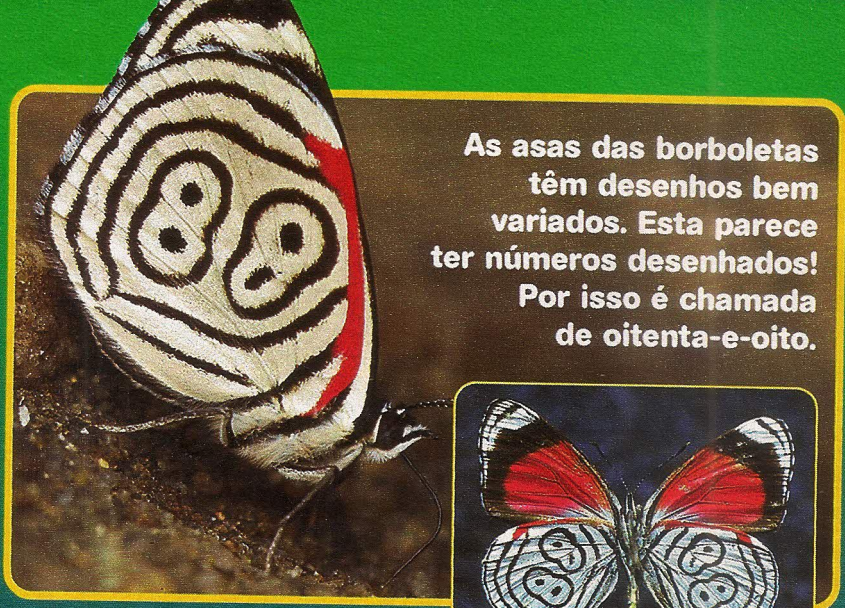
As cores das borboletas são disfarces. Em algumas espécies as asas parecem folhas. Em outras, têm desenhos que lembram os olhos de um bicho maior.

Há também aquelas que usam as asas para fazer um som parecido com um estalo, espantando os inimigos. Outras comem plantas tóxicas para fazer mal ao animal que tentar engoli-las. Depois de atacar uma dessas, o bicho nunca mais vai querer outra.



Mais Borboletas...

www.recreionline.com.br



FABIO COLOMBINI

As asas das borboletas têm desenhos bem variados. Esta parece ter números desenhados! Por isso é chamada de oitenta-e-oito.

ROGERIO LOFFEL

As viajantes

Algumas espécies adoram viajar. As monarcas, que vivem na América do Norte, por exemplo, voam todo ano por milhares de quilômetros para fugir do frio. São tantas borboletas viajando ao mesmo tempo que chegam a cobrir as árvores com suas asas coloridas!

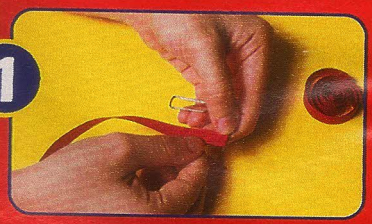
A excursão começa no outono, saindo do norte para terras mais quentes no sul. Na volta, durante a primavera, elas param para colocar seus ovos. As mamães geralmente morrem e os filhotes é que fazem a viagem de volta.

TONY STONY/ RON SAFORD

Brinque com elas

VOCÊ VAI PRECISAR DE:

- Tirinhas de papel de 1 cm
- Cola
- Clipes



1 Enrole as tiras no clipe. Para as partes maiores, emende duas ou mais tiras. Depois, afrouxe o rolo e cole a ponta.

2 Com os dedos, dê forma a cada parte da borboleta.

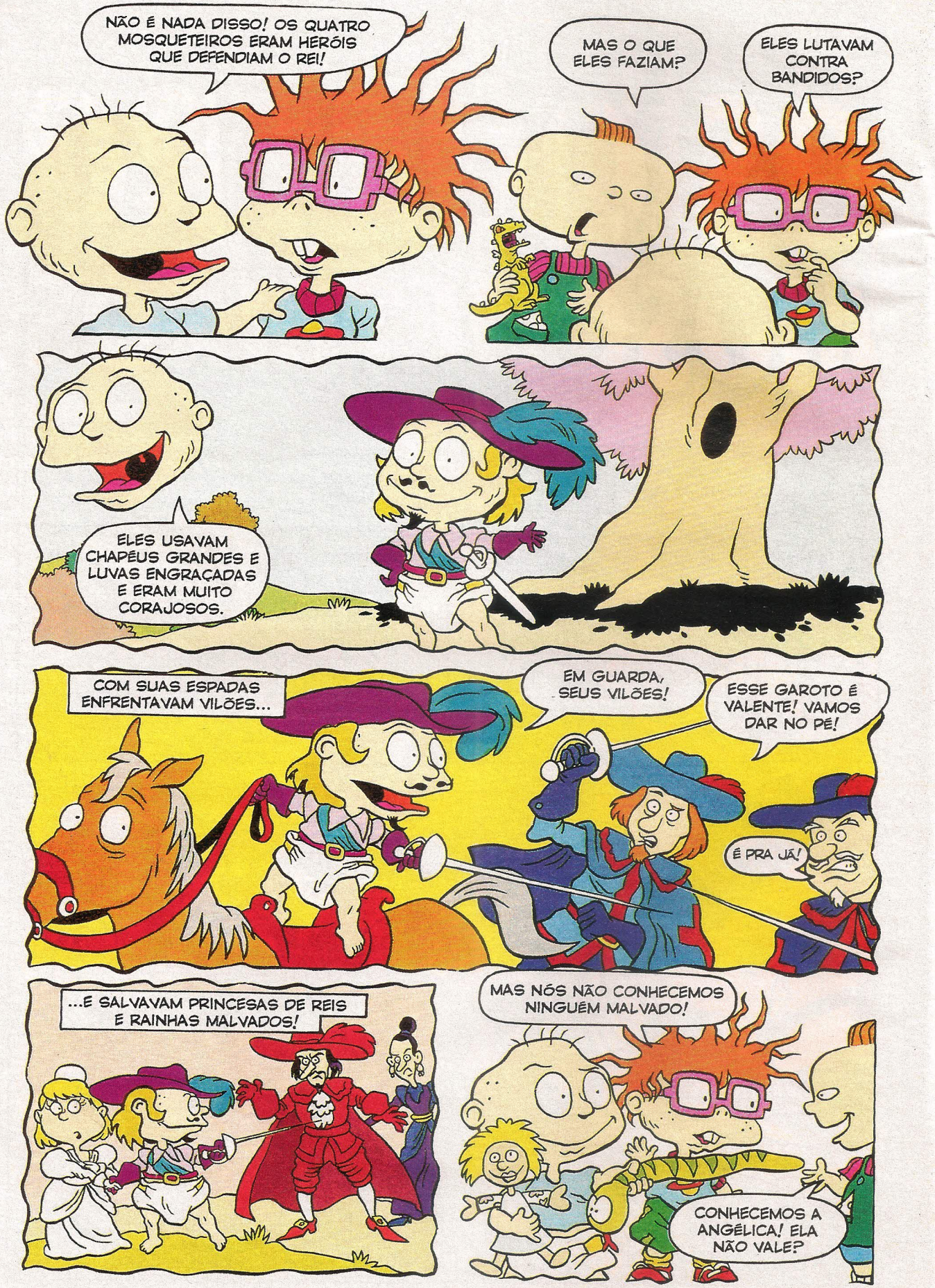
3 Cole todas as partes. Para as antenas, enrole as pontas de uma tirinha, dobre-a ao meio e cole sobre a cabeça.

FOTOS EDUARDO SVEZIA

Rugrats
Os Anjinhos

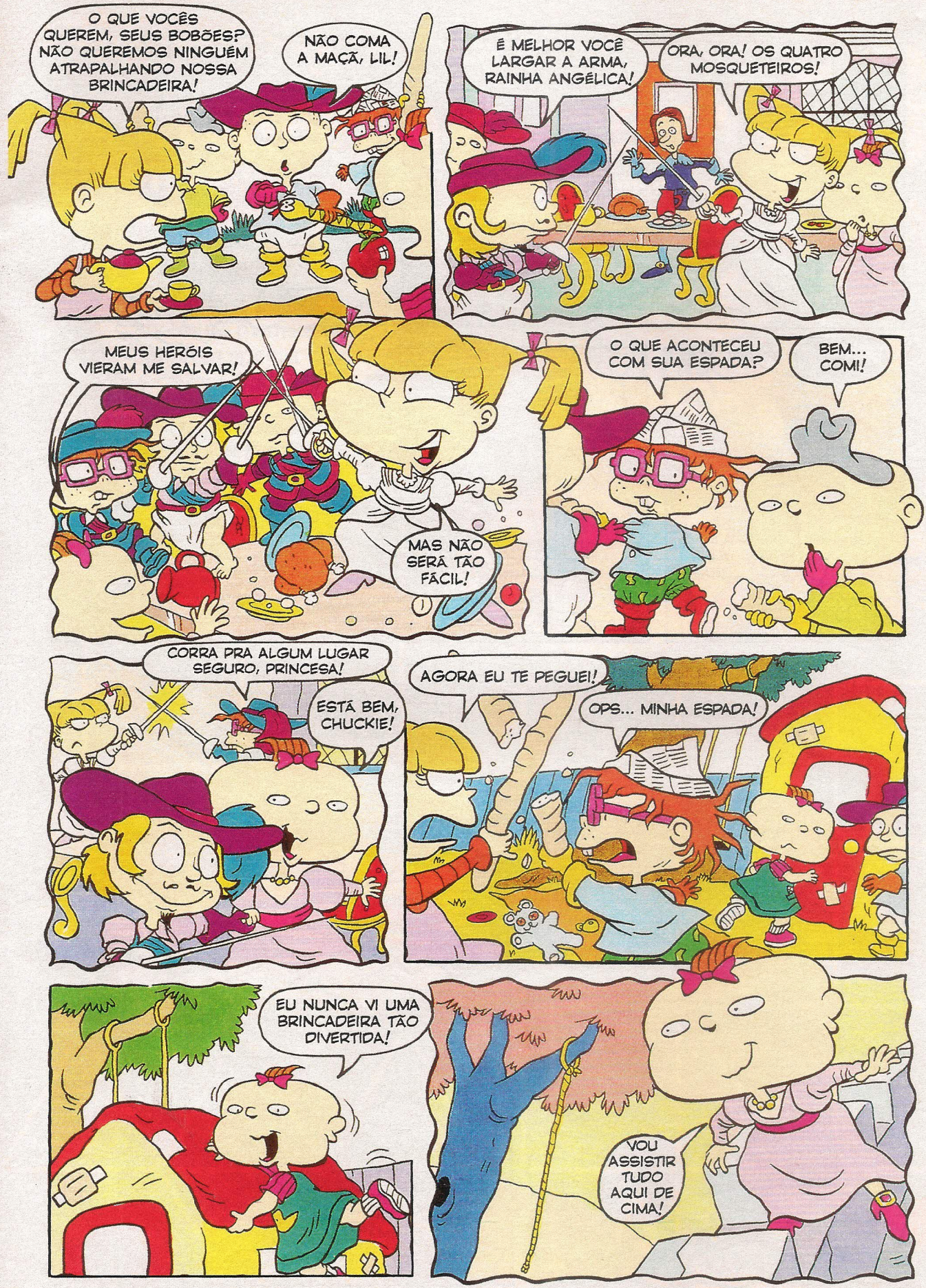
OS QUATRO MOSQUETEIROS

COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

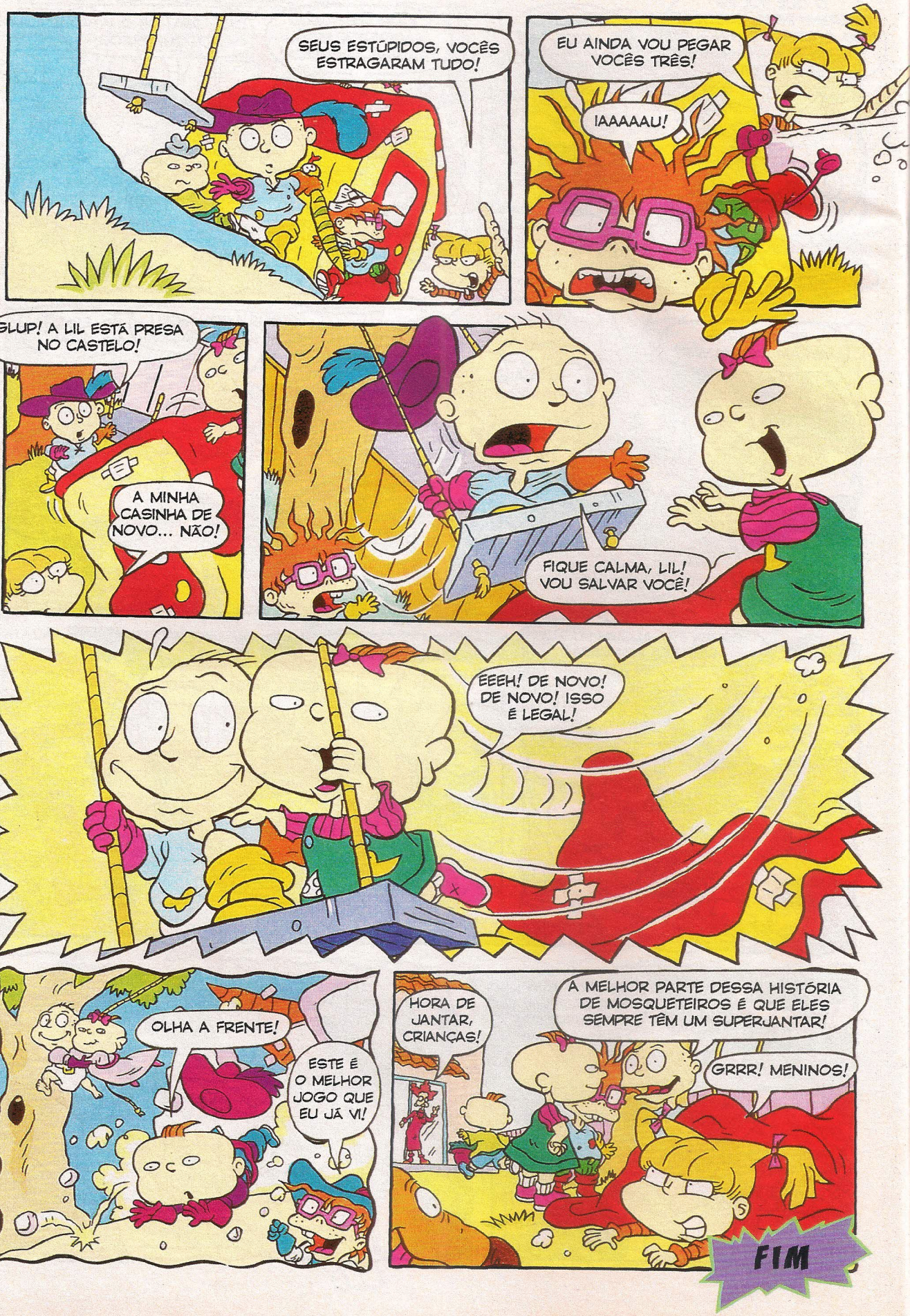

NÃO É NADA DISSO! OS QUATRO MOSQUETEIROS ERAM HERÓIS QUE DEFENDIAM O REI!
MAS O QUE ELES FAZIAM?
ELES LUTAVAM CONTRA BANDIDOS?
ELES USAVAM CHAPÉUS GRANDES E LUVAS ENGRAÇADAS E ERAM MUITO CORAJOSOS.
COM SUAS ESPADAS ENFRENTAVAM VILÕES...
EM GUARDA, SEUS VILÕES!
ESSE GAROTO É VALENTE! VAMOS DAR NO PÉ!
É PRA JÁ!
...E SALVAVAM PRINCESAS DE REIS E RAINHAS MALVADOS!
MAS NÓS NÃO CONHECEMOS NINGUÉM MALVADO!
CONHECEMOS A ANGÉLICA! ELA NÃO VALE?

ELA ESTÁ BRINCANDO DE CASA DE BONECAS COM A LIL!
ELA NÃO TINHA QUEBRADO AQUELA CASINHA?
O PAI DO TOMMY CONSERTOU!
VAMOS OLHAR NO BAÚ DA MAMÃE. QUEM SABE A GENTE ENCONTRA ROUPAS DE MOSQUETEIRO!
QUE LEGAL!
UAU! ESTAMOS IGUAIS AOS MOSQUETEIROS!
MAS O QUE PODEM SER AS ESPADAS E OS CAVALOS?
HUM... QUE TAL SE A GENTE USASSE AQUELAS BAGUETES ALI COMO ESPADAS?
MUITO BEM! AGORA, SÓ FALTAM OS CAVALOS!
POIS EU JÁ TENHO O MEU!
AGORA, PODEMOS CAVALGAR POR TODO O REINO!
PARA ONDE VAMOS, TOMMY?
PARA ONDE TEMOS VENTO NOS CABELOS E SOL NA CARA!
O QUINTAL!
AU! AU!
UM POR TODOS E TODOS POR UM!

O QUE VAMOS FAZER?
O QUE OS MOSQUETEIROS FAZEM!
RESGATAR UMA PRINCESA!
VOCÊ CONHECE ALGUMA PRINCESA, VALENTE PHIL?
CONHEÇO SIM, BRAVO TOMMY! MINHA IRMÃ, A DONZELA LILIAN!
POR ALI...
ISSO NÃO É MAIS DIVERTIDO DO QUE BRINCAR COM AQUELES MENINOS?
MAS EU QUERIA BRINCAR COM ELES!
NÃO ATÉ A GENTE TERMINAR DE BRINCAR!
OLHEM! HÁ DOIS GUARDAS DA RAINHA!
ESSA VAI SER FÁCIL!
ATACAAAR!
VOU CAPTURAR O GRANDÃO!
E EU AQUELE DE NARIZ VERMELHO!
VOCÊS ESTÃO PRESOS!
TUDO BEM!
QUAL O CAMINHO PRA CHEGAR AO CASTELO DA MALVADA RAINHA?
O CASTELO DA ANGÉLICA É POR ALI!
VAMOS, AMIGOS! TEMOS QUE SALVAR A PRINCESA!



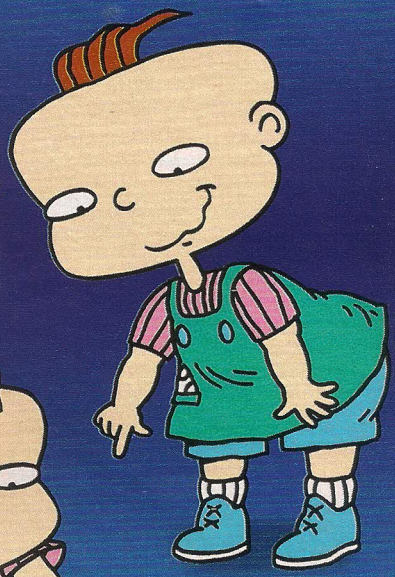
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

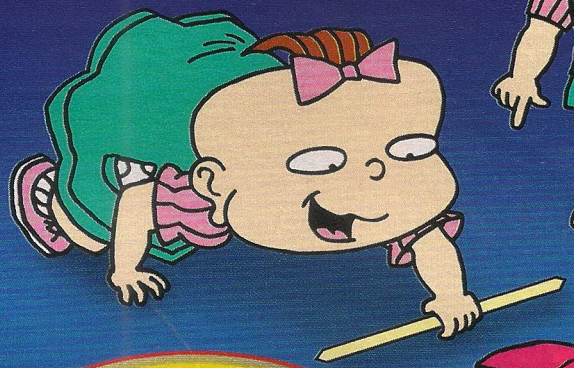

SEUS ESTÚPIDOS, VOCÊS ESTRAGARAM TUDO!
EU AINDA VOU PEGAR VOCÊS TRÊS!
IAAAAAU!
GLUP! A LIL ESTÁ PRESA NO CASTELO!
A MINHA CASINHA DE NOVO... NÃO!
FIQUE CALMA, LIL! VOU SALVAR VOCÊ!
EEEH! DE NOVO! DE NOVO! ISSO É LEGAL!
OLHA A FRENTE!
ESTE É O MELHOR JOGO QUE EU JÁ VI!
HORA DE JANTAR, CRIANÇAS!
A MELHOR PARTE DESSA HISTÓRIA DE MOSQUETEIROS É QUE ELES SEMPRE TÊM UM SUPERJANTAR!
GRRR! MENINOS!
FIM

PASSATEMPO

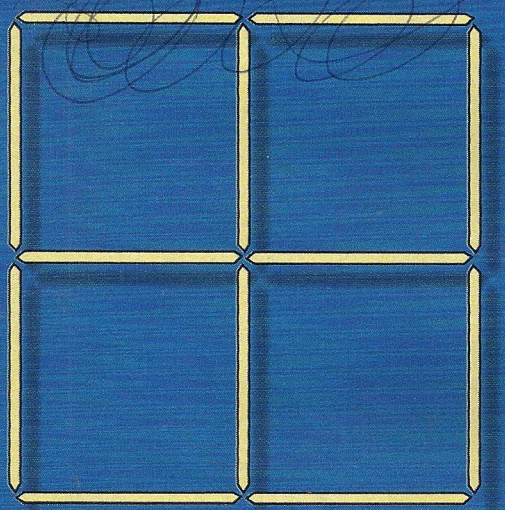
QUEBRA-CABEÇA

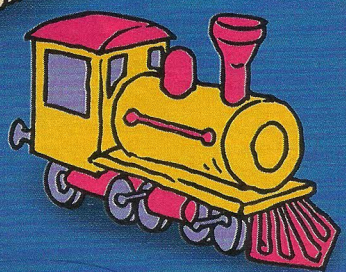
Lil e Phil encontraram alguns palitos e montaram três quebra-cabeças. Você não quer tentar resolvê-los?



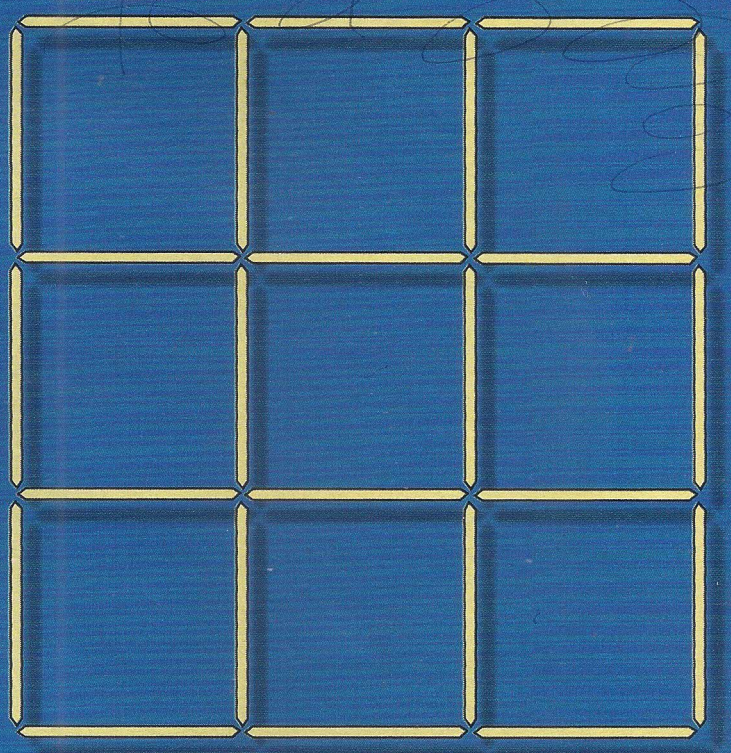


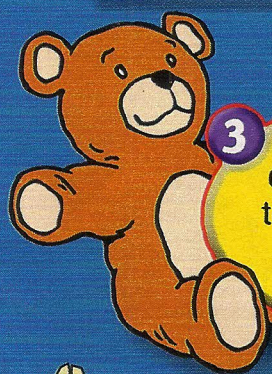
1 Tire dois palitinhos da figura abaixo de maneira que sobrem apenas dois quadrados.



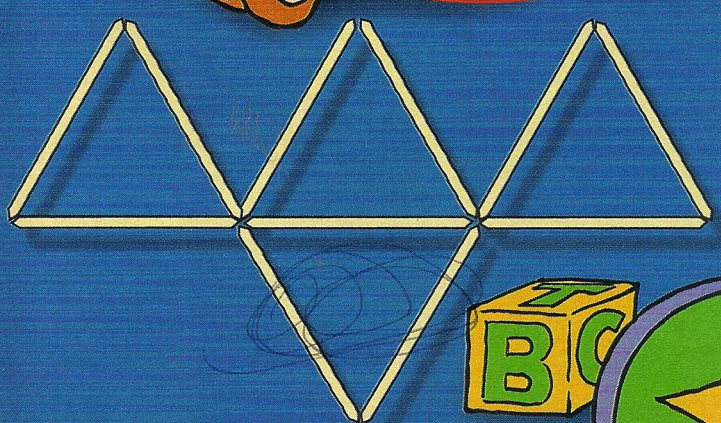


2 Desta vez, tente tirar apenas quatro palitos para deixar a figura com cinco quadrados.





3 Agora, em vez de remover os palitos, tente mover dois deles para formar cinco triângulos iguais.



Respostas na página 42.

COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaborou Nesta Edição: Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Quantos ovos você é capaz de comer com o estômago vazio?
Só um. Depois disso, o estômago não está mais vazio.
Sheila Antunes, 12 anos
Belo Horizonte – MG

Quem vive passando os dentes no cabelo?
O pente.
Natália Freitas, 8 anos
Santos – SP

Se você tiver apenas um palito de fósforo na caixa e entrar em um quarto escuro com uma lamparina a querosene e um fogareiro, o que você acende primeiro?
O palito de fósforo.
Guilherme Peruzzi
São Paulo – SP

Por que o Batman não deixa o Robin andar no batcarro?
Porque ele "bat" a porta.
Marcel Costa dos Santos, 12 anos
União da Vitória – PR

Por que as mães cangurus não gostam de dias chuvosos?
Porque as crianças ficam brincando dentro de casa.
José Lourenço do Carmo
São Paulo – SP

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril

RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml. telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Interunídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 32 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ca@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PASSATEMPO

CENA MALUCA

Descubra dez coisas estranhas nesta cena.

Resposta na página 42.

FERRÉ

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Os irmãos Christian Andreas, de 9 anos, e Mark Michael Fast, de 6, se divertiram a valer no parque de diversões.
Suzano – SP

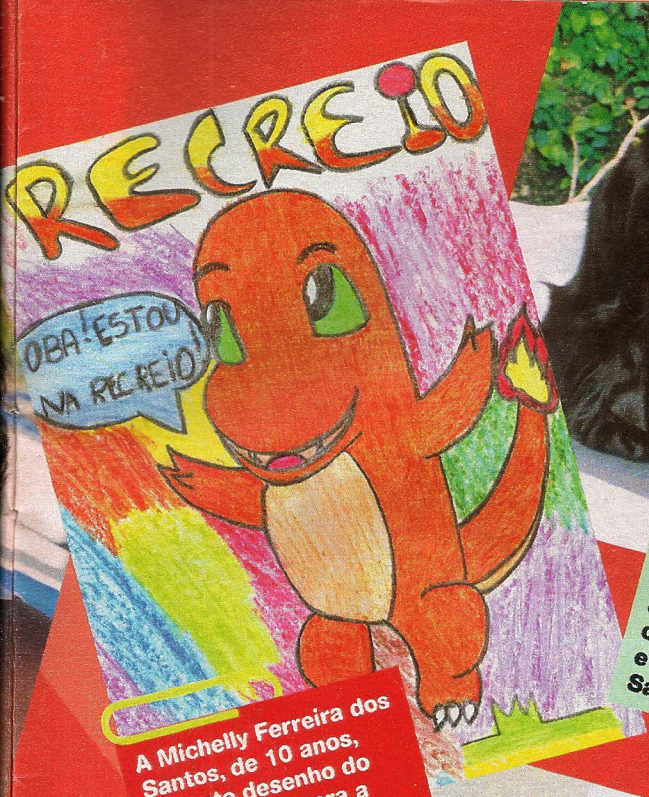
RECREIO,
Sou colecionador da revista e queria contar que meus primos montaram um conjunto musical chamado "Grupo Recreio".
1.000 beijos.

Amanda Moura Vaz
Natal – RN

As irmãs Beatriz, de 9 anos e Carolina Crittelli, de 6, adoram a sua cadelinha Dindi e o gatinho Pikachu.
São Paulo – SP

A Paula Guimarães, de 12 anos, adora os testes da revista e desenhou estes simpáticos cãezinhos.
Montes Claros – MG

A Victória A. Ferrari, de 4 anos, é fã dos passatempos da RECREIO, principalmente do *Cadê?*.
Bento Gonçalves – RS



A Michelly Ferreira dos Santos, de 10 anos, fez este desenho do Charmander para a RECREIO.
Campina Grande – PB

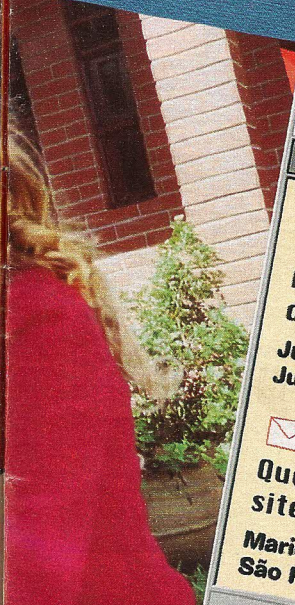
O Vitor Infante, de 8 anos, mandou a foto dos seus animais. A Pitchula é a cocker, Babalu é a bassê e Taquinha é a maritaca.
Santo Anastácio – SP

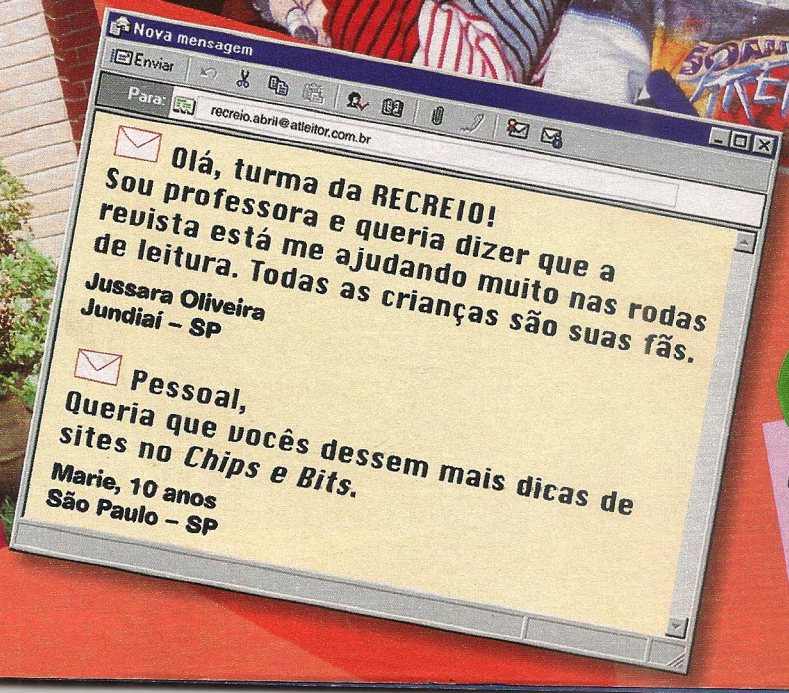
Olá, pessoal!
Adoro os testes e as piadinhas da revista.
Lenon São Bernardo, 7 anos
Dias D'Ávila – BA

O Ulisses da Rocha Figueiredo tem 7 anos e é fã do *Digimon*.
Jacarepaguá – RJ

Estes são os amigos Davi de Souza, de 7 anos e Fernanda Braile, de 8 anos.
Belo Horizonte – BH

Amigos da revista,
Gostei muito da reportagem sobre o *Menino Maluquinho*. Eu não sabia que ele já era tão velho. O Ziraldo é um ótimo escritor e seus livros são superlegais.
Thiago M. de Abreu
Valinhos – SP





A Luiza S. Lucas tem 8 anos e fez este desenho para enfeitar as páginas da RECREIO.
Porto Alegre – RS

DESAFIO

Olhando bem de perto, as coisas podem parecer muito diferentes. Tente descobrir que objetos são esses que foram aumentados 150 vezes.

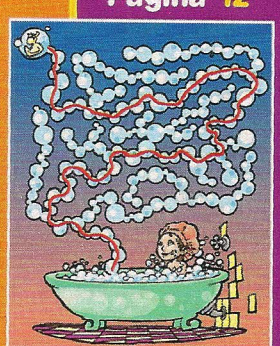
Uma dica: servem para consertar roupas.

CORBIS SYGMA

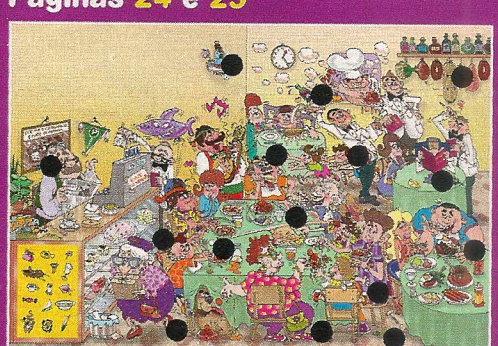
Resposta: agulha e linha.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

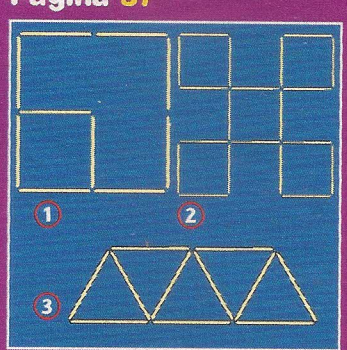
Página 12



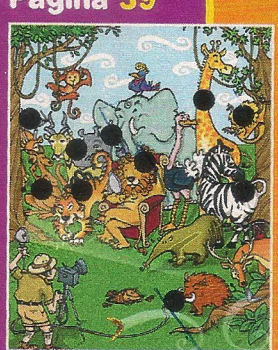
Páginas 24 e 25



Página 37



Página 39



Esta revista não vai sair da sua memória.

WG PROPAGANDA

Grátis: Com a nº 5, um jogo da memória pra você!

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Revista Oficial Digimon

Leve o Digmundo para onde quiser.

www.digimonrevistaoficial.com.br

Abril 50 anos

Quadrinhos! Fichas Colecionáveis! Diginovidades! Digimundo!

ACHE OS NOMES DOS PERSONAGENS DO NOVO PASSATEMPO TOP.